

**This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- **BLACK BORDERS**
- **TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- **FADED TEXT**
- **ILLEGIBLE TEXT**
- **SKEWED/SLANTED IMAGES**
- **COLORLED PHOTOS**
- **BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS**
- **GRAY SCALE DOCUMENTS**

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

**As rescanning documents *will not* correct images,
please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.**

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re application of :
Bong-Ho SHIN : **METHOD FOR INTERNET SURVEY**
Serial No. Not Yet Assigned : **USING BETTING INFORMATION**
Filed Concurrently Herewith :

Pittsburgh, Pennsylvania
April 24, 2001

CLAIM FOR PRIORITY UNDER 35 U.S.C. §119

Assistant Commissioner for Patents
Washington D.C. 20231

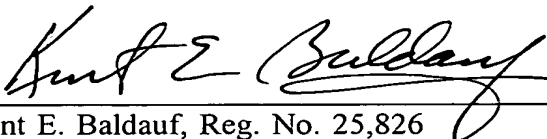
Sir:

Attached hereto are certified copies of Korean Patent Applications No. 2000-50910 and No. 2000-53060, which correspond to the above-identified United States application and which were filed in the Korean Patent Office on August 30, 2000 and September 7, 2000, respectively.

The priority benefits provided by Section 119 of the Patent Act of 1952 are claimed for this application.

Respectfully submitted,

WEBB ZIESENHEIM LOGSDON
ORKIN & HANSON, P.C.

By 
Kent E. Baldauf, Reg. No. 25,826

Attorney for Applicant
700 Koppers Building
436 Seventh Avenue
Pittsburgh, PA 15219-1818
Telephone: 412/471-8815
Facsimile: 412/471-4094

1c962 U.S. PTO
09/841210
04/24/01

Hg
Priority
Paper
WBY
10/12/01

Bong-Ho SHIN

Jc962 U.S. PRO
09/841210
04/24/01

대한민국 특허청
KOREAN INTELLECTUAL
PROPERTY OFFICE

별첨 사본은 아래 출원의 원본과 동일함을 증명함.

This is to certify that the following application annexed hereto
is a true copy from the records of the Korean Intellectual
Property Office.

출원번호 : 특허출원 2000년 제 50910 호
Application Number

출원년월일 : 2000년 08월 30일
Date of Application

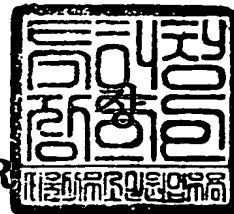
출원인 : 신봉호
Applicant(s)



2001 년 03 월 16 일

특 허 청

COMMISSIONER



【서류명】	특허출원서
【권리구분】	특허
【수신처】	특허청장
【참조번호】	0009
【제출일자】	2000.08.30
【발명의 명칭】	베팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 및 광고게임방법, 및 베팅과 투표를 수반한 설문게임을 이용한 여론·시장조사 방법
【발명의 영문명칭】	A DREAM GAME OF HORSE-RACE TYPE AND A METHOD FOR ADVERTISING WITH BETTING & VOTING, AND A METHOD FOR SURVEYING PUBLIC OPINION AND MARKET USING BY QUESTIONARY GAME WITH BETTING & VOTING
【출원인】	
【성명】	신봉호
【출원인코드】	4-2000-028209-1
【대리인】	
【성명】	손원
【대리인코드】	9-1998-000281-5
【포괄위임등록번호】	2000-033132-7
【대리인】	
【성명】	윤영채
【대리인코드】	9-2000-000158-4
【포괄위임등록번호】	2000-033134-1
【대리인】	
【성명】	함상준
【대리인코드】	9-1998-000619-8
【포괄위임등록번호】	2000-033136-6
【발명자】	
【성명】	신봉호
【출원인코드】	4-2000-028209-1
【우선권주장】	
【출원국명】	KR
【출원종류】	특허

【출원번호】 10-2000-0027440
【출원일자】 2000.05.22
【증명서류】 첨부
【심사청구】 청구
【취지】 특허법 제42조의 규정에 의한 출원, 특허법 제60조의 규정에 의한 출원심사를 청구합니다. 대리인
 손원 (인) 대리인
 운영채 (인) 대리인
 함상준 (인)
【수수료】
【기본출원료】 20 면 29,000 원
【가산출원료】 18 면 18,000 원
【우선권주장료】 1 건 26,000 원
【심사청구료】 12 항 493,000 원
【합계】 566,000 원
【첨부서류】 1. 우선권증명서류 및 동 번역문_1통[출원과 기재출]

【요약서】

【요약】

본 발명은 베팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 및 광고게임방법, 및 베팅과 투표를 수반한 설문게임을 이용한 여론·시장조사 방법에 관한 것으로, 본 발명은 선호도 및 시장조사 분석 서버(22)에 접속하는 제1단계(S31); 회원 회원가입을 등록 처리하는 제2단계(S32); 회원들로부터 드림을 일정기간동안 공모하여 하나이상의 드림을 선정하는 제3단계(S33); 상기 선정된 복수의 드림중 하나이상의 드림에 베팅하는 제4단계(S34); 상기 베팅 대상 및 베팅금액, 투표대상에 기초해서 각 드림에 대한 베팅한 회원의 선호서열 및 선호강도를 분석하는 제5단계(S35); 상기 선정된 복수의 드림에 대해 각 회원들로부터 투표클릭을 입력받고, 이 투표클릭시 마다 해당 드림의 투표로 누적하며, 이 과정을 일정 시간동안 수행하여 투표를 최다 득표한 드림을 선택하고, 상기 투표클릭에 기초해서 각 드림에 대한 클릭한 회원들의 선호서열을 분석하는 제6단계(S36); 상기 선택된 드림에 베팅한 회원에게 베팅된 전체 사이버 머니를 베팅액수에 비례하여 분배하는 제7단계(S37); 를 포함하여, 상기 선택된 드림을 상기 서버 운영자가 해당 응모자에게 실현시켜 주고, 이에따라, 회원가입을 극대화하고, 상기 분석된 회원의 선호서열 및 선호강도 정보에 기초해서 여론조사, 시장조사 및 효율적인 CRM광고(1:1 소비자 맞춤광고), 경마식 광고게임을 통한 광고를 가능하게 하는 것이다.

【대표도】

도 3

【색인어】

경마, 게임, 선호서열, 선호강도, 광고, 인지도, 소비자, 예상정보, 통계조사

【명세서】

【발명의 명칭】

배팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 및 광고게임방법, 및 배팅과 투표를 수반한 설문게임을 이용한 여론·시장조사 방법{A DREAM GAME OF HORSE-RACE TYPE AND A METHOD FOR ADVERTISING WITH BETTING & VOTING, AND A METHOD FOR SURVEYING PUBLIC OPINION AND MARKET USING BY QUESTIONARY GAME WITH BETTING & VOTING}

【도면의 간단한 설명】

도 1은 본 발명을 수행하기 위한 사용자 선호도 및 시장 분석시스템의 개략도이다.

도 2a는 회원정보 저장부의 테이블 구성도이고, 도 2b는 드림/조사대상 정보 저장부의 테이블구성도이며, 도 2c 및 도 2d는 선호서열 및 선호강도정보 저장부의 테이블구성도이다.

도 3은 본 발명에 따른 사용자 선호도 분석방법을 보이는 플로우차트이다.

도 4는 본 발명에 따른 다른 사용자 선호도 분석방법을 보이는 플로우차트이다.

* 도면의 주요부분에 대한 부호의 설명 *

10 : 사용자 단말기 15 : 통신망

20 : 선호도 및 시장 분석시스템 22 : 선호도 및 시장 분석서버

22a : 웹서버 22b : DB서버

24 : 데이터베이스 24a : 회원정보 저장부

24b : 드림/조사대상 정보 저장부 24c : 배팅정보 저장부

24d : 선호서열정보 저장부 24e : 선호강도 정보 저장부

【발명의 상세한 설명】

【발명의 목적】

【발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술】

<12> 본 발명은 베팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 및 광고게임방법, 및 베팅과 투표를 수반한 설문게임을 이용한 여론·시장조사 방법에 관한 것으로, 특히 인터넷등의 통신망을 통해 드림(특정인이 실현하고자하는 희망 또는 기대에 관한 정보) 또는 조사대상을 공모받은 후, 복수의 드림 및 조사대상을 선정하고, 이 선정된 드림 및 조사대상을 대상으로 회원에 의한 경마식 베팅을 받고, 또한 선정된 드림 및 조사대상에 대한 사용자의 투표클릭을 누적하여 최다 득표한 드림 및 조사대상을 선택하는 경마식 드림 및 광고게임을 수행하면서 각 드림 및 조사대상에 대한 회원의 선호서열 및 선호강도를 분석함으로써, 회원가입을 극대화시킴과 동시에, 상기 선호서열 및 선호강도를 이용하여 효율적인 광고 및 조사(평가)를 가능하게 하는 베팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 및 광고게임방법, 및 베팅과 투표를 수반한 설문게임을 이용한 여론·시장조사 방법에 관한 것이다.

<13> 최근들어, 통신기술 및 제반기술의 발전으로 인하여, TCP/IP(Transport Control Protocol /Internet Protocol)를 기반으로 하는 인터넷의 보급이 확산되면서, 각종 통신망이 인터넷을 중심으로 통합되는 추세이며, 이에따라 인터넷을 이용하여 다양한 정보의

검색 및 정보(파일)의 전송을 위한 시스템 또는 단말기 개발이 활발이 이루어지고 있다.

- <14> 또한, 이러한 인터넷을 이용하여, 광고를 하거나 게임을 하는 사이트들이 점차적으로 증가하고 있으며, 이에따라 인터넷을 이용한 광고나 게임에 있어서, 그 선점 및 회원확보에 대단한 관심이 모아지고 있으며, 이들 경쟁은 점차적으로 치열해지고 있다.
- 게다가, 인터넷을 이용하여 사용자 혹은 사용자의 정보를 수집하는 방안이 여러각도로 모색되고 있으며, 이러한 사용자의 정보를 상품 및 기타 다른 광고에 이용하고 있다. 이와 같은 광고등을 위해서는 회원가입을 유도하여야 하는데, 이 회원유도 방법으로는 경품, 이벤트, 게임등을 통한 방법과, 유용한 정보를 제공하는 방법등이 있다.
- <15> 그러나, 종래 회원가입을 유도하는 경품, 이벤트등을 통한 방법은 지속성이 없으며, 게임을 통한 방법은 관심있는 사용자에게 한정되어 있으므로, 다양한 관심을 가지고 있는 다양한 부류의 사용자들을 유도할 수 없다는 문제점이 있으며, 또한, 종래 회원의 선호서열을 조사하는 방법은 사용자 또는 사용자의 정보, 예를들어, 취미, 기업선호서열, 상품선호서열, 특정물건 또는 대상에 대한 정보를 이론상으로만 수집하는 방법은 여러 가지 있지만, 현실상 사용자들의 선호서열 및 선호강도를 정확하게 파악하여 분석하기 어려운 관계로, 실질적으로 효율적인 광고가 불가능하다는 문제점이 있었던 것이다.

【발명이 이루고자 하는 기술적 과제】

<16> 본 발명은 상기한 문제점을 해결하기 위해 안출한 것으로, 따라서, 본 발명의 목적은 인터넷등의 통신망을 통해 드림(특정인이 실현하고자하는 희망 또는 기대에 관한 정보) 또는 조사대상을 공모받은 후, 실현 가능한 복수의 드림을 선정하고, 이 선정된 드림을 대상으로 회원에 의한 경마식 베팅을 받고, 또한 선정된 드림에 대한 회원의 투표클릭을 누적하여 최다 득표한 드림을 선택하는 경마식 드림게임 및 광고게임을 수행하면서 각 드림 및 조사대상에 대한 회원의 선호서열 및 선호강도를 분석함으로써, 회원가입을 극대화시킴과 동시에, 상기 선호서열 및 선호강도를 이용하여 효율적인 광고 및 통계조사를 가능하게 하는 베팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 및 광고게임방법, 및 베팅과 투표투표를 수반한 설문게임을 이용한 여론·시장조사 방법을 제공하는데 있다.

【발명의 구성 및 작용】

<17> 상기한 본 발명의 목적을 달성하기 위한 기술적인 수단으로써, 본 발명의 베팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 방법은 회원정보 저장부, 특정인이 실현하고자하는 희망 또는 기대에 관한 정보를 저장하는 드림/조사대상 정보 저장부, 선호서열정보 저장부 및 선호강도 정보 저장부로 이루어진 데이터베이스를 포함하고, 이 데이터베이스의 정보를 참조하여 사용자들로부터의 입력정보에 응답하여 드림게임을 수행하면서 회원의 선호서열 및 선호강도 정보를 수집하는 선호도 및 시장 분석서버에 접속하는 제1단계; 사용자의 회원가입에 응답하여 회원 신상정보를 상기 회원정보 저장부에 저장하여 회원등록을 처리하며, 등록된 회원에게 일정금액의 사이버 머니를 지급하는 제2단계; 회원들로부터 복수

의 드림을 일정기간동안 공모하여 상기 드림/조사대상 정보 저장부에 저장하고, 이 공모된 복수의 드림중에 실현가능한 하나이상의 드림을 선호도 및 시장 분석서버의 운영자가 선정하는 제3단계; 상기 선정된 복수의 드림중 하나이상의 드림에 대해 임의의 회원이 사이버 머니로 베팅하는 제4단계; 상기 베팅한 드림과 베팅금액에 기초해서 각 드림에 대한 베팅한 회원의 선호서열 및 선호강도를 분석하여 이를 선호서열정보 저장부 및 선호강도 정보 저장부에 각각 저장하는 제5단계; 상기 선정된 복수의 드림중 하나의 드림에 대해 각 회원들로부터 투표클릭을 입력받고, 이 투표클릭시 마다 해당 드림의 투표로 누적하며, 이 과정을 설정 시간동안 수행하여 투표를 최다 득표한 드림을 선택하고, 상기 투표클릭에 기초해서 각 드림에 대한 클릭한 회원들의 선호서열을 분석하여 상기 선호서열정보 저장부에 저장하는 제6단계; 상기 선택된 드림 응모자에게 선택사실을 포함하는 관련 정보를 통지하는 제7단계; 를 포함하여, 상기 선택된 드림을 상기 서버 운영자가 해당 응모자에게 실현시켜 줌으로서, 이에따라, 회원가입을 극대화하고, 상기 분석된 회원의 선호서열 및 선호강도 정보에 기초해서 효율적인 광고 및 통계조사를 가능하게 하는 것을 특징으로 한다.

<18> 또한, 상기한 본 발명의 목적을 달성하기 위한 기술적인 수단으로써, 본 발명의 베팅과 투표를 이용한 광고게임방법, 및 베팅과 투표를 수반한 설문게임을 이용한 여론·시장조사 방법은 회원정보 저장부, 드림/조사대상 정보 저장부, 선호서열정보 저장부 및 선호강도 정보 저장부로 이루어진 데이터베이스를 포함하고, 이 데이터베이스의 정보를 참조하여 사용자들로부터의 입력정보에 응답하여 드림게임을 수행하면서 조사대상의 선호서열 및 선호강도 정보를 수집하는 선호도 및 시장 분석서버에 접속하고, 사용자의 회원가

입에 응답하여 회원 신상정보를 상기 회원정보 저장부에 저장하여 회원등록을 처리하며, 등록된 회원에게 일정금액의 사이버 머니를 지급하는 과정을 포함하고 있는 경마방식 드림게임을 이용한 소비자 선호도 분석방법에 있어서, 회원들로부터 복수의 조사대상을 일정기간동안 공모하여 상기 드림/조사대상 정보 저장부에 저장하고, 이 공모된 조사대상 중에 복수의 조사대상을 선호도 및 시장 분석서버의 운영자가 선정하는 제1단계; 상기 선정된 복수의 조사대상중 하나이상의 조사대상에 대해 임의의 회원이 사이버 머니로 베팅하는 제2단계; 상기 베팅한 조사대상과 베팅금액에 기초해서 각 조사대상에 대한 베팅한 회원의 선호서열 및 선호강도를 분석하여 이를 선호서열정보 저장부 및 선호강도 정보 저장부에 각각 저장하는 제3단계; 상기 선정된 복수의 조사대상중 하나의 조사대상에 대해 각 회원들로부터 투표클릭을 입력받고, 이 투표클릭시 마다 해당 조사대상의 투표로 누적하며, 이 과정을 설정 시간동안 수행하여 투표를 최다 득표한 조사대상을 선택하고, 상기 투표클릭에 기초해서 각 조사대상에 대한 클릭한 조사대상의 선호서열을 분석하여 상기 선호서열정보 저장부에 저장하는 제4단계; 상기 선택된 조사대상에 베팅한 회원에게 베팅된 전체 사이버 머니중 일정부분을 베팅액수에 비례하여 분배하고, 상기 선택된 조사대상 응모자에게 선택사실을 포함하는 관련 정보를 통지하는 제5단계;를 포함하여, 이를 통해 회원가입을 극대화하고, 상기 분석된 조사대상의 선호서열 및 선호강도 정보에 기초해서 효율적인 광고 및 통계조사를 가능하게 하는 것을 특징으로 한다.

<19> 이하, 본 발명을 수행하기 위한 경마방식 드림게임을 이용한 소비자 선호도 및 시장 분석시스템에 대해서 첨부한 도면을 참조하여 상세하게 설명한다.

<20> 도 1은 본 발명을 수행하기 위한 사용자 선호도 및 시장 분석시스템의 개략도로서, 도 1을 참조하면, 본 발명을 수행하기 위한 사용자 선호도 및 시장 분석시스템(20)은 인터넷등의 통신망을 이용하여 사용자단말기(10)에서 접속할 수 있도록 구성되어 있으며, 상기 사용자 선호도 및 시장 분석시스템(20)은 선호도 및 시장 분석서버(22)와 베이타베이스(24)로 구성한다.

<21> 상기 선호도 및 시장 분석서버(22)는 통신망(15)을 통한 사용자의 입력에 응답하여 대응 페이지를 통신망(15)을 통해 사용자 단말기(10)로 제공하고, 사용자의 입력에 응답하여 회원가입 처리, 드림 및 조사대상 공모 및 응모처리, 드림 및 조사대상 선정 처리, 드림 및 광고게임전에 선정된 드림에 대한 추천클릭 및 베테클릭의 처리, 회원에 의한 투표클릭처리, 드림 및 조사대상 결정, 그리고 회원의 선호서열 및 선호강도를 분석 처리하면서, 회원의 신상 정보, 드림 및 조사대상 정보, 회원의 선호서열 및 선호강도 정보의 저장을 제어하는 웹서버(22a)와, 상기 웹서버(22a)의 제어에 따라 해당 저장부에 정보를 저장하고, 관리하는 DB서버(22b)를 포함한다.

<22> 상기 DB서버(22b)에 의해 제어되는 베이타베이스(24)는 가입 신청한 회원의 신상정보를 저장하는 정보 저장부(24a)와, 특정인이 실현하고자하는 희망 또는 기대에 관한 정보에 해당하는 드림 및 조사대상 정보를 저장하는 드림/조사대상 정보 저장부(24b)와, 드림 및 광고게임 수행과정에서 분석되는 각 회원별 해당 드림 및 조사대상에 대한 선호서열 및 선호강도 정보를 저장하는 선호서열정보 저장부(24d) 및 선호강도 정보 저장부(24e)를 포함한다.

<23> 도 2a는 회원정보 저장부의 테이블 구성도이고, 도 2b는 드림/조사대상 정보 저장부의 테이블구성도이며, 도 2c 및 도 2d는 선호서열 및 선호강도정보 저장부의 테이블구성도이다.

<24> 도 2a를 참조하면, 상기 회원정보 저장부(24a)에는 회원의 신상정보, 즉 이름, 주민등록번호, ID, 패스워드, 성별, 나이, 주소, 연락처, 직장, 사이버 마니에 대한 회원의 신상정보를 저장하고 있다,

상기 도 2b를 참조하면, 상기 드림/조사대상 정보 저장부(24b)는 상기 선호도 및 시장 분석 서버(22) 운영자의 공모에 의해서 특정인이 실현하고자하는 희망 또는 기대에 관한 정보에 해당하는 드림 및 조사대상을 저장하고, 이 응모된 드림 및 조사대상중에서 상기 선호도 및 시장 분석서버(22)의 운영자가 선정된 드림 및 조사대상을 저장하며, 드림게임 수행동안에 결정되는 선택된 드림 및 조사대상을 저장한다.

<26> 상기 베팅정보 정보 저장부(24c)는 베팅자, 베팅드림 및 베팅금액을 포함하는 베팅정보와, 드림에 대한 투표클릭에 따른 회원, 투표한 드림 및 조사대상을 포함하는 투표정보를 저장한다.

<27> 도 2c를 참조하면, 상기 선호서열정보 저장부(24d)는 각 사용자별로, 정확히는 각각의

회원별로 상기 선정된 각 드림 및 조사대상에 대한 선호서열정보, 예를들어, '드림1에 대해 선호함', 또는 '드림2에 대해 선호하지 않음'등의 선호서열 정보를 저장하고 있다.

<28> 도 2d를 참조하면, 상기 선호서열 저장부(24e)는 각 사용자별로, 정확하게는 각 회원별로 상기 선정된 각 드림 및 조사대상에 대한 선호강도 정보, 예를들어, '드림1 선호강함', 또는 '드림2 선호약함'등의 선호강도 정보를 저장한다.

<29> 도 3은 본 발명에 따른 사용자 선호도 분석방법을 보이는 플로우차트이고, 도 4는 본 발명에 따른 다른 사용자 선호도 분석방법을 보이는 플로우차트이다.

<30> 이와같이 구성된 본 발명에 따른 동작을 첨부도면에 의거하여 하기에 상세히 설명한다.

<31> 본 발명은 인터넷등의 통신망을 이용해서 사용자들의 다양한 드림(dream), 예를들어, '경제 사정상 하지 못한 부모님 제주도 여행 보내드리고 싶은 드림', '심장병을 앓고 있는 아들에게 수술해 주고 싶은 드림', '빌 게이츠를 꿈꾸는 중학생이 펜티엄 컴퓨터를 갖고 싶은 드림', '북한에 고향이 있는 실향민인 노부부가 금광산 관광을 하고 싶은 드림', '특정 연예인과의 1일 데이터'등 다양한 드림을 공모받아서, 현실적으로 실현가능한 드림을 운영자가 선정한후, 네티즌들의 클릭에 의한 투표결과, 투표를 최다로 득표한 드림에 대해서 선택된 드림을 응모한 회원하게 실현시켜 주고, 이 과정에서 선정된 드림에 경마식

게임방식인 자신이 선택한 사이버 머니를 걸어서 베팅하고, 최종 드림 결정후, 선택된 드림에 베팅한 회원에게 전체 베팅금액중 일부분을 베팅액수에 비례하여 분배하여 줌으로서, 회원가입을 극대화시키는 한편, 이 베팅드림 및 베팅금액에 기초해서 각 드림에 대한 베팅한 회원의 선호서열 및 선호강도를 분석하고, 이 분석된 선호서열 및 선호강도 정보를 광고 및 통계조사에 이용함으로서, 효율적인 광고 및 통계조사를 가능하게 하는 것이다.

<32> 이하, 본 발명에 따른 베팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 방법과, 그리고 베팅과 투표를 이용한 광고게임방법, 및 베팅과 투표를 수반한 설문게임을 이용한 여론·시장조사 방법을 구체적으로 설명한다.

<33> 먼저, 본 발명에 따른 베팅과 투표를 수반하는 경마식 드림게임 방법에 대해서 설명한다.

<34> 도 1 내지 도 4를 참조하면, 제1단계(S31)에서는 사용자단말기(10)에서 사용자가 인터넷등의 통신망(15)을 통해서 선호도 및 시장 분석시스템(20)의 선호도 및 시장 분석서버(22)에 접속하는데, 이때, 상기 선호도 및 시장 분석서버(22)는 상기 통신망(15)의 통해 사용자 단말기(10)에 초기화면을 제공한다.

<35> 상기 초기화면은 회원가입, 로그인확인, 드림응모, 선정된 드림보기, 각 선정된 드림에

대한 응모자 응모내용 보기, 드림 추천, 베틱, 드림게임시작, 투표 투표클릭을 위한 선택창을 포함하고 있으며, 이와같은 선택창은 초기화면상에 포함될 수도 있으며, 또한 다른 관련 화면에 포함될 수도 있다.

<36> 상기 제1단계에서는 투표클릭을 수행하되 최다득표 드림에 투표한 사람에 대해 일정한 상금, 경품을 수여하여 최다득표 드림에 투표한 사람에 대해 차별적 우대를 할 수 있다. 또한, 상기 제1단계의 드림게임은 베틱을 수행하되 특정 드림에 베틱한 사람의 누적치 혹은 누적베틱건수의 순위를 기준으로 베틱의 성패가 판가름나는 것이다.

<37> 다음, 제2단계(S32)에서는 초기화면에서 사용자가 회원가입선택창을 선택하면, 상점선택호도 및 시장 분석서버(22)의 웹서버(22a)가 이에 응답하여 회원가입을 위한 페이지를 제공하고, 이 회원가입 페이지에 가입자의 신상정보를 작성한후 가입을 확인하면, 상점선택호도 웹서버(22a)가 가입신청자의 신상 정보를 데이터베이스(24)의 회원정보 저장부(24a)에도 2a에 도시한 바와같이 저장한다.

<38> 이와같은 회원가입이 완료된 회원에게는 사전에 정해진 일정금액의 사이버 머니를 지급하여, 이 사이버 머니를 이용하여 하기에 설명할 선정된 복수의 드림중 선택될 가능성이 높은 드림에 베틱할 수도 있다.

<39> 그 다음, 제3단계(S33)에서는 회원들로부터 복수의 드림을 일정기간동안에 공모하는데,

이 공모기간동안에 회원들은 통신망(15)을 통해 로그인한 다음, 드림응모를 선택하면, 이에 응답하여 상기 웹서버(22a)가 드림응모를 위한 페이지를 통신망(15)을 통해서 해당 사용자 단말기로 제공하고, 이와같이 제공된 페이지에 드림 응모내용을 작성한후 접수하면, 이를 상기 웹서버(22a)는 DB서버(22b)를 통해서 데이터베이스(24)내 드림/조사대상 정보 저장부(245b)에 저장한다.

<40> 이와같은 과정을 통해서, 드림공모기간 동안에 통신망(15)을 통해 다양한 회원들로부터 드림을 응모받고, 공모기간이 끝나면, 상기 공모기간중에 공모된 드림들중에서, 실현가능한 하나이상의 드림을 선호도 및 시장 분석서버(22)의 운영자가 선정하여 상기 드림/조사대상 정보 저장부(24b)에 저장한다.

<41> 이와같이 선정된 드림을 하기에 설명되는 배팅과 투표 클릭을 위해서 네트즌에게 공개적으로 열람가능하도록 하며, 이후, 회원들은 상기 데이터베이스(24)의 저장정보를 참고하고, 사용자의 입력에 응답하는 웹서버(22a) 및 DB서버(22b)의 연동작용을 통해서, 선정된 드림보기, 각 선정된 드림에 대한 응모자 응모내용 보기를 각각 선택하여 선정된 드림을 확인할 수 있을 뿐만 아니라, 선정된 드림에 대한 응모내용을 확인할 수 있게 된다.

<42> 상기한 공모되는 드림에 대해서 예를들면, '경제 사정상 못한 부모님 제주도 여행 보내드리고 싶은 드림', '심장병을 앓고 있는 아들에게 수술해 주고 싶은 드림', '빌 게이츠를

꿈꾸는 소년소녀 가장이 펜티엄 컴퓨터를 갖고 싶은 드림', '북한에 고향이 있는 실향민인 노부부가 금광산 관광을 하고 싶은 드림'등이 있을 수 있으며, 이외에도 다양한 드림이 공모될 수 있을 것이다.

<43> 한편, 보다 많은 회원을 확보하기 위해서, 상기 제3단계(S33)는 공모된 복수의 드림을 공개한후, 공개된 드림에 대하여 복수의 회원이 하나의 드림을 선택하여 추천클릭을 수행하도록 하여, 추천클릭의 누적치에 따라 베팅에 대상이 되는 드림을 운영자가 선정하도록 한다.

<44> 이 경우, 경마식 드림게임 이전에 각 선정된 드림별 관심정도 및 경마식 드림게임에 대한 흥미를 유발시키기 위해서, 상기 선정된 복수의 드림에 대해, 통신망상의 네티즌들로부터 추천을 받는 것으로서, 이때 추천한 회원과 추천받은 드림을 응모한 회원에게 각각 일정한 사이버 머니를 제공한다. 다른한편, 응모된 드림이 선정되기 이전에 회원들에게 공개하여 추천을 받을 수도 있으며, 이 경우에는 추천을 드림 선정에 참고할 수도 있다.

<45> 그 다음, 제4단계(S34)에서는 상기 선정된 드림들을 확인하면, 이를 웹서버(22a)가 응답하여 선정된 드림에 대한 리스트를 해당 회원에게 제공하며, 여기서 각 선정된 드림에 대한 응모자 응모내용을 확인한후, 상기 웹서버(22a)가 이에 응답하여 드림에 대한 응모내용을 제공한다.

<46> 이후, 각 회원들은 경마식 드림게임에서 하나이상의 드림을 자신의 의사에 따라 선택하고, 이 선택된 드림에 대해 자신에게 적립되어 있는 사이버 머니중 일부를 연결시켜 베팅하게 되는데, 이때 상기 웹서버(22a)는 상기 DB서버(22b)와 연동하여 회원, 베팅한 드림, 베팅금액을 매칭시켜서 상기 베팅정보 저장부(24c)에 저장한다.

<47> 그 다음, 제5단계(S35)에서는 상기 제4단계(S34)에서의 베팅과정에 의해서, 각 회원별 베팅한 드림과 베팅금액에 기초해서 각 회원별 선호서열 및 선호강도를 분석하여 이를 도 2c 및 도 2도에 도시한 바와같이, 해당 회원에 매칭시켜서 선호서열정보 저장부(24d) 및 선호강도 정보 저장부(24e)에 각각 저장한다.

<48> 그 다음, 제6단계(S36)에서는 일정기간을 지정하여, 전술한 바와같이, 선정된 복수의 드림을 대상으로 하여 회원들로부터 지지를 위한 투표 클릭을 접수받는데, 구체적으로 설명하면, 먼저, 회원이 해당 페이지에서 드림게임시작을 선택하면, 상기 웹서버(22a)가 이에 응답하여 선정된 드림에 대해 투표클릭을 할 수 있는 페이지를 해당 회원에게 통신망(15)을 통해서 제공하고, 이때 복수의 드림중 지지하고자 하는 드림을 투표클릭하면, 상기 웹서버(22a)가 해당 드림에 대한 클릭을 인식하여 투표로서 누적시키게 된다. 예를 들어, 드림1이 '빌 게이츠를 꿈꾸는 중학생이 펜티엄 컴퓨터를 갖고 싶은 드림'이고, 이 드림에 대한 투표클릭하면, 상기 선호도 및 시장 분석서버(22)가 드림1에 대한 투표를 카운팅하면서 계속 누적시켜 가는데, 이러한 과정을 정해진 기간동안 수행한후, 투표를 최다 득표한 드림을 선택한다.

<49> 이후, 상기 투표클릭에 기초해서 각 드림에 대한 클릭한 회원들의 선호서열을 분석하여 상기 선호서열정보 저장부(24d)에 저장한다.

<50> 위에서 설명한 바와같이, 최종 드림을 선택하기 위해 회원들로부터 투표클릭을 입력받는 방식을 게임식 조구별없이 적용하여 최다 투표를 득표한 드림을 최종 선택할 수도 있으며, 한편, 이러한 방식과는 다른 방식도 적용 가능한데, 이에 대해서 설명하면 다음과 같다.

<51> 먼저, 이는 상기 선정된 복수의 드림을 몇 개의 조로 편성하여 대진표를 결정하고, 상기 대진표에 따라, 각 조별로 회원들의 투표클릭에 의한 투표 최다 누적치에 해당하는 각조의 드림을 선택하고, 이러한 방식을 계속하여 상기 대진표에 따라 최종 드림을 선택한다.

<52> 이와같이, 본 발명에 의한 최종 드림을 선택하는 방식은 상기한 바와같이 두가지의 방식을 적용할 수 있지만, 그 외에도 조구별없이 예선과 본선으로 구별하여 예선에서는 투표클릭을 누적한 투표에 기초해서 몇 개의 드림을 선별하여 본선 참가를 허용하고, 본선에서는 최종 드림을 선택하는 방식을 적용할 수도 있는 것으로서, 본 발명은 위에서 언급한 특정 방식에 한정되지는 않는다.

<53> 또한, 상기 제6단계에서는 자신이 원하는 드림에 대해 투표클릭을 하는데, 투표클릭의 총누계가 소정번째, 예를들어, 1000번째, 또는 10000번째에 투표클릭한 회원에게 소정의 상금이나 경품이 당첨되도록 하고, 경품내용과 지급방식에 대한 정보를 제공한다.

<54> 마지막으로, 제7단계(S37)에서는 상기 선택된 드림 응모자에게 선택사실을 포함하는 관련 정보를 상기한 통신망(15)을 통해 통지하고, 선택된 드림에 베팅한 회원에게 베팅된 전체 사이버 머니를 베팅액수에 비례하여 분배한다.

<55> 또한, 드림게임후, 최종 선택된 드림에 베팅한 회원에게는 사이버머니를 제공할 수도 있고, 소정의 경품을 제공할 수도 있다.

<56> 전술한 바와같은 본 발명에서는 베팅과 투표를 동시에 수행할 수도 있고, 베팅이나 투표중 하나를 적용할 수도 있는 것이며, 이는 본 발명의 전체에 적용된다.

<57> 이와같은 과정을 수행하는 과정에서, 베팅을 수행하되 특정 조사대상에 베팅한 사람의 누적치 혹은 누적베팅건수의 순위를 기준으로 베팅의 성패가 판가름나는 것으로서, 베팅과 투표를 수반하는 경마식 드림게임을 통해서 회원을 확보하고, 회원 각자의 선호서열 및 선호정보를 얻을 수 있으며, 경품을 통한 회원확보를 더욱 증대시킬 수 있으며, 이러한 과정에서 얻은 회원 각자별 선호서열 및 선호강도 정보를 기초하면 광고 및 통계조사를 효율적이면서 맞춤광고 및 통계조사가 가능해진다.

- <58> 이하, 본 발명에 따른 베팅과 투표를 이용한 광고게임방법, 및 베팅과 투표를 수반한 설문게임을 이용한 여론·시장조사 방법에 대해서 설명한다.
- <59> 도 4를 참조하면, 본 발명의 선호도 및 시장 분석서버(22)에 접속하는 과정과 사용자의 회원가입에 응답하여 회원 신상정보를 상기 회원정보 저장부(24a)에 저장하는 과정은 상기 경마식 드림게임을 이용한 소비자 선호도 분석방법과 동일하므로 생략하고, 회원들로부터 조사대상을 공모하는 과정부터 상세히 설명한다.
- <60> 제1단계(S43)에서는 회원들로부터 복수의 조사대상을 일정기간동안에 공모하는데, 이 공모기간동안에 회원들은 통신망(15)을 통해 로그인한 다음, 조사대상응모를 선택하면, 이에 응답하여 상기 웹서버(22a)가 조사대상응모를 위한 페이지를 통신망(15)을 통해서 해당 사용자 단말기로 제공하고, 이와같이 제공된 페이지에 조사대상 응모내용을 작성한 후 접수하면, 이를 상기 웹서버(22a)는 DB서버(22b)를 통해서 데이터베이스(24)내 드림/조사대상 정보 저장부(245b)에 저장한다.
- <61> 이와같은 과정을 통해서, 조사대상공모기간 동안에 통신망(15)을 통해 다양한 회원들로부터 조사대상을 응모받고, 공모기간이 끝나면, 상기 공모기간중에 공모된 복수의 조사대상을 공개한후, 공개된 조사대상에 대하여 복수의 회원이 하나의 조사대상을 선택하여 추천클릭을 수행하도록 하여, 추천클릭의 누적치에 따라 베팅에 대상이 되는 조사대상

을 선호도 및 시장 분석서버(22)의 운영자가 선정하여 상기 드림/조사대상 정보 저장부(24b)에 저장한다.

<62> 여기서, 본 발명에 따른 조사대상에 대해서 설명하면, 본 발명에 따른 경마식 광고게임에서 조사대상은 경마경기의 '말'에 해당되는 것으로서, 이와같은 조사대상을 상기한 바와같이 회원들로부터 공모를 받아서 선정할 수도 있고, 별도의 공모없이 본 발명의 서버 운영자가 사용자들의 조사대상을 자체적으로 선정할 수도 있는 것이다.

<63> 이와같이 본 발명의 서버 운영자가 공모없이 선정하는 경우에는 그 적용범위는 제한없이 선정될 수 있으며, 이와같은 조사대상중에 복수의 조사대상을 선정하는 경우에도 해당 조사대상에 해당하는 광고 및 통계조사효과는 극대화될 수 있으며, 이때 서버 운영자가 공모없이 선정된 조사대상이 선택될 경우에는 선택된 조사대상, 즉 해당 제품을 투표 클릭한 회원중 추천을 통해 회원을 선택하여 지급할 수 있으며, 기타 다른 방법으로 회원에게 제공가능하다.

<64> 이와같이 선정된 조사대상을 하기에 설명되는 베팅과 투표 클릭을 위해서 네티즌에게 공개적으로 열람가능하도록 하며, 이후, 회원들은 상기 데이터베이스(24)의 저장정보를 참고하고, 사용자의 입력에 응답하는 웹서버(22a) 및 DB서버(22b)의 연동작용을 통해서, 선정된 조사대상보기, 각 선정된 조사대상에 대한 응모자 응모내용 보기를 각각 선택하여 선정된 조사대상을 확인할 수 있을 뿐만 아니라, 선정된 조사대상에 대한 응모내용을

확인할 수 있게 된다.

<65> 상기한 공모되는 조사대상에 대해서 예를들면, '상품의 브랜드, 회사(로고), 인물, 영화, 웹사이트, 만화, 비디오, 가요'등이 있을 수 있으며, 이외에도 다양한 조사대상이 공모될 수 있을 것이다.

<66> 한편, 보다 많은 회원을 확보하기 위해서, 상기 제1단계(S43)는 공모된 복수의 조사대상을 공개한후, 공개된 조사대상에 대하여 복수의 회원이 하나의 조사대상을 선택하여 추천클릭을 수행하도록 하여, 추천클릭의 누적치에 따라 베팅에 대상이 되는 조사대상을 하는 경우에도 운영자가 선정하도록 할 수 있다.

<67> 이 경우, 경마식 광고게임 이전에 각 선정된 조사대상별 관심정도 및 경마식 광고게임에 대한 흥미를 유발시키기 위해서, 상기 선정된 복수의 조사대상에 대해, 통신망상의 네티즌들로부터 추천을 받는 것으로서, 이때 추천한 회원과 추천받은 조사대상을 응모한 회원에게 각각 일정한 사이버 머니를 제공한다. 다른한편, 응모된 조사대상이 선정되기 이전에 회원들에게 공개하여 추천을 받을 수도 있으며, 이 경우에는 추천을 조사대상 선정에 참고할 수도 있다.

<68> 상기 제1단계의 조사방법은 투표클릭을 수행하되 최다득표 조사대상에 투표한 사람에 대해 일정한 상금, 경품을 수여하여 최다득표 조사대상에 투표한 사람에 대해 차별적 우

대를 할 수 있다. 또한, 상기 제1단계의 조사방법은 베틱을 수행하되 특정 조사대상에 베틱한 사람의 누적치 혹은 누적베틱건수의 순위를 기준으로 베틱의 성패가 판가름나는 것이다.

<69> 그 다음, 제2단계(S44)에서는 상기 선정된 조사대상들을 확인하면, 이를 웹서버(22a)가 응답하여 선정된 조사대상에 대한 리스트를 해당 회원에게 제공하며, 여기서 각 선정된 조사대상에 대한 응모자 응모내용을 확인한후, 상기 웹서버(22a)가 이에 응답하여 조사 대상에 대한 응모내용을 제공한다.

<70> 이후, 각 회원들은 경마식 광고게임에서 하나이상의 조사대상을 자신의 의사에 따라 선택하고, 이 선택된 조사대상에 대해 자신에게 적립되어 있는 사이버 머니중 일부를 연결시켜 베틱하게 되는데, 이때 상기 웹서버(22a)는 상기 DB서버(22b)와 연동하여 회원, 베틱한 조사대상, 베틱금액을 매칭시켜서 상기 베틱정보 저장부(24c)에 저장한다.

<71> 그 다음, 제3단계(S45)에서는 상기 제4단계(S44)에서의 베틱과정에 의해서, 각 회원별 베틱한 조사대상과 베틱금액에 기초해서 각 회원별 선호서열 및 선호강도를 분석하여 이를 도 2c 및 도 2도에 도시한 바와같이, 해당 회원에 매칭시켜서 선호서열정보 저장부(24d) 및 선호강도 정보 저장부(24e)에 각각 저장한다.

<72> 또한, 상기 제3단계(S45)는 조사대상에 대한 시계열적인 분석데이터를 생성시켜 저장하

며, 이 시계열적인 분석데이터에 기초해서 해당 조사대상에 대한 선호도 추이변화를 알 수 있도록 한다.

<73> 그 다음, 제4단계(S46)에서는 일정기간을 지정하여, 전술한 바와같이, 선정된 복수의 조사대상을 대상으로 하여 회원들로부터 투표 클릭을 접수받는데, 구체적으로 설명하면, 먼저, 회원이 해당 페이지에서 광고게임시작을 선택하면, 상기 웹서버(22a)가 이에 응답하여 선정된 조사대상에 대해 투표클릭을 할 수 있는 페이지를 해당 회원에게 통신망(15)을 통해서 제공하고, 이때 복수의 조사대상중 지지하고자 하는 조사대상을 투표클릭하면, 상기 웹서버(22a)가 해당 조사대상에 대한 클릭을 인식하여 투표로서 누적시키게 된다.

<74> 이후, 상기 투표클릭에 기초해서 각 조사대상에 대한 클릭한 회원들의 선호서열을 분석하여 상기 선호서열정보 저장부(24d)에 저장한다.

<75> 위에서 설명한 바와같이, 최종 조사대상을 선택하기 위해 회원들로부터 투표클릭을 입력받는 방식을 게임식 조구별없이 적용하여 최다 투표를 득표한 조사대상을 최종 선택할 수도 있으며, 한편, 이러한 방식과는 다른 방식도 적용 가능한데, 이에 대해서 설명한다.

<76> 먼저, 이는 상기 선정된 복수의 조사대상을 몇 개의 조로 편성하여 대진표를 결정하고,

상기 대진표에 따라, 각 조별로 회원들의 투표클릭에 의한 투표 최다 누적치에 해당하는 각조의 조사대상을 선택하고, 이러한 방식을 계속하여 상기 대진표에 따라 최종 조사대상을 선택한다.

<77> 이와같이, 본 발명에 의한 최종 조사대상을 선택하는 방식은 상기한 바와같이 두가지의 방식을 적용할 수 있지만, 그 외에도 조구별없이 예선과 본선으로 구별하여 예선에서 투표클릭을 누적인 투표에 기초해서 몇 개의 조사대상을 본선에 진행시켜 본선에서 최종 조사대상을 선택하는 방식을 적용할 수도 있는 것으로서, 본 발명은 이들 특정 방식에 한정되지 않는다.

<78> 또한, 상기 제4단계에서는 자신이 원하는 조사대상에 대해 투표클릭을 하는데, 투표클릭의 총누계가 소정번째, 예를들어, 1000번째, 또는 10000번째에 투표 클릭한 회원에게 소정의 경품이 당첨되도록 하고, 경품내용과 지급방식에 대한 정보를 제공한다.

<79> 마지막으로, 제5단계(S47)에서는 상기 선택된 조사대상 응모자에게 선택사실을 포함하는 관련 정보를 상기한 통신망(15)을 통해 공지하고, 선택된 조사대상에 배팅한 회원에게 배팅된 전체 사이버 머니를 배팅액수에 비례하여 분배한다.

<80> 또한, 조사후, 최종 선택된 조사대상에 배팅한 회원에게는 사이버머니를 제공할 수도 있고, 소정의 경품을 제공할 수도 있다.

<81> 이와같은 과정을 수행하는 과정에서, 베팅을 포함하는 경마식 광고게임으로 회원을 확보하고, 회원 각자의 선호서열 및 선호정보를 획득할 수 있으며, 또는 회원형태, 소비자 인지도를 얻을 수 있으며, 경품을 통한 회원확보를 더욱 증대시킬 수 있으며, 이러한 과정에서 얻은 회원 각자별 선호서열 및 선호강도 정보를 기초하면 광고 및 통계조사(평가)를 효율적이면서 맞춤형 광고 및 통계조사가 가능해진다.

【발명의 효과】

<82> 상술한 바와같은 본 발명에 따르면, 인터넷등의 통신망을 통해 드림 또는 조사대상을 공모받은 후, 실현 가능한 복수의 드림 및 조사대상을 선정하고, 이 선정된 드림 및 조사대상을 대상으로 회원에 의한 경마식 베팅을 받고, 또한 선정된 드림 및 조사대상에 대한 회원의 투표클릭을 누적하여 최다 득표한 드림 및 조사대상을 선택하는 경마식 드림 광고 게임 및 광고게임을 수행하면서 각 드림 및 조사대상에 대한 회원의 선호서열 및 선호강도를 현실적인 수치로서 분석함으로서, 회원가입을 극대화시킴과 동시에, 상기 선호서열 및 선호강도를 이용하여 효율적인 광고 및 통계조사를 가능하게 하는 특별한 효과가 있는 것이다.

<83> 뿐만 아니라, 상품의 브랜드, 회사(로고), 인물, 영화, 웹사이트, 만화, 비디오, 가요 등의 조사대상에 대해 본 발명이 광고게임을 수행할 경우, 베팅의 기대이익을 회원에게 제공함으로서, 자발적 광고 읽기를 유도할 수 있는 효과가 있는 것이다.

<84> 이상의 설명은 본 발명의 일실시예에 대한 설명에 불과하며, 본 발명은 그 구성의 범위 내에서 다양한 변경 및 개조가 가능하다.

【특허청구범위】**【청구항 1】**

회원정보 저장부(24a), 특정인이 실현하고자하는 희망 또는 조사대상에 관한 정보를 저장하는 드림/조사대상 정보 저장부(24b), 선호서열정보 저장부(24d) 및 선호강도 정보 저장부(24e)로 이루어진 데이터베이스(24)를 포함하고, 이 데이터베이스(24)의 정보를 참조하여 사용자들로부터의 입력정보에 응답하여 베팅과 투표클릭을 모두 활용하는 드림 게임을 수행하면서 회원의 선호서열 및 선호강도 정보를 수집하는 선호도 및 시장 분석 서버(22)에 접속하는 제1단계(S31);

사용자의 회원가입에 응답하여 회원 신상정보를 상기 회원정보 저장부(24a)에 저장하여 회원등록을 처리하며, 등록된 회원에게 일정금액의 사이버 머니를 지급하는 제2단계(S32);

회원들로부터 복수의 드림을 일정기간동안 공모하여 상기 드림/조사대상 정보 저장부(24b)에 저장하고, 이 공모된 복수의 드림중에 실현가능한 하나이상의 드림을 선호도 및 시장 분석서버(22)의 운영자가 선정하는 제3단계(S33);

상기 선정된 복수의 드림중 하나이상의 드림에 대해 임의의 회원이 사이버 머니로 베팅하는 제4단계(S34);

상기 베팅한 드림과 베팅금액에 기초해서 각 드림에 대한 베팅한 회원의 선호서열 및 선호강도를 분석하여 이를 선호서열정보 저장부(24d) 및 선호강도 정보 저장부(24e)에 각각 저장하는 제5단계(S35);

상기 선정된 복수의 드림중 하나의 드림에 대해 각 회원들로부터 투표클릭을 입력받고

, 이 투표클릭시 마다 해당 드림의 투표로 누적하며, 이 과정을 설정 시간동안 수행하여 투표를 최다 득표한 드림을 선택하고, 상기 투표클릭에 기초해서 각 드림에 대한 클릭한 회원들의 선호서열을 분석하여 상기 선호서열정보 저장부(24d)에 저장하는 제6단계(S36);

상기 선택된 드림에 베팅한 회원에게 베팅된 전체 사이버 머니를 베팅액수에 비례하여 분배하고, 상기 선택된 드림 응모자에게 선택사실을 포함하는 관련 정보를 통지하는 제7단계(S37);를 포함하여,

상기 선택된 드림을 상기 서버 운영자가 해당 응모자에게 실현시켜 줌으로서, 이를 통해 회원가입을 극대화하고, 상기 분석된 회원의 선호서열 및 선호강도 정보에 기초해서 효율적인 광고 및 통계조사를 가능하게 하는 것을 특징으로 하는 베팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임방법.

【청구항 2】

제1항에 있어서, 상기 제3단계(S33)는

공모된 복수의 드림을 공개한후, 공개된 드림에 대하여 복수의 회원이 하나의 드림을 선택하여 추천클릭을 수행하도록 하여, 추천클릭의 누적치에 따라 베팅에 대상이 되는 드림을 운영자가 선정하도록 하는 것을 특징으로 하는 베팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임방법.

【청구항 3】

제1항에 있어서, 상기 제6단계(S36)는

상기 선정된 복수의 드림을 몇 개의 조로 편성하여 대진표를 결정하는 단계;

상기 대진표에 따라, 각 조별로 회원들의 투표클릭에 의한 투표 최다 누적치에 해당하는 각조의 드림을 선택하고, 이러한 방식을 계속하여 상기 대진표에 따라 최종 드림을 선택하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 배팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 방법.

【청구항 4】

제3항에 있어서, 상기 제6단계는

소정번째 투표클릭을 행한 회원에게 소정의 경품을 제공하는 과정을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 배팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임방법.

【청구항 5】

회원정보 저장부(24a), 드림/조사대상 정보 저장부(24b), 선호서열정보 저장부(24d) 및 선호강도 정보 저장부(24e)로 이루어진 데이터베이스(24)를 포함하고, 이 데이터베이스(24)의 정보를 참조하여 사용자들로부터의 입력정보에 응답하여 드림게임을 수행하면서 조사대상의 선호서열 및 선호강도 정보를 수집하는 선호도 및 시장 분석서버(22)에 접속하고, 사용자의 회원가입에 응답하여 회원 신상정보를 상기 회원정보 저장부(24a)에 저장하여 회원등록을 처리하며, 등록된 회원에게 일정금액의 사이버 머니를 지급하는 과정

을 포함하고 있는 경마방식 드림게임을 이용한 소비자 선호도 분석방법에 있어서,

회원들로부터 복수의 조사대상을 일정기간동안 공모하여 상기 드림/조사대상 정보 저장부(24b)에 저장하고, 이 공모된 조사대상중에 복수의 조사대상을 선호도 및 시장 분석 서버(22)의 운영자가 선정하는 제1단계(S43);

상기 선정된 복수의 조사대상중 하나이상의 조사대상에 대해 임의의 회원이 사이버 머니로 베팅하는 제2단계(S44);

상기 베팅한 조사대상과 베팅금액에 기초해서 각 조사대상에 대한 베팅한 회원의 선호서열 및 선호강도를 분석하여 이를 선호서열정보 저장부(24d) 및 선호강도 정보 저장부(24e)에 각각 저장하는 제3단계(S45);

상기 선정된 복수의 조사대상중 하나의 조사대상에 대해 각 회원들로부터 투표클릭을 입력받고, 이 투표클릭시 마다 해당 조사대상의 투표로 누적하며, 이 과정을 일정 시간 동안 수행하여 투표를 최다 득표한 조사대상을 선택하고, 상기 투표클릭에 기초해서 각 조사대상에 대한 클릭한 조사대상의 선호서열을 분석하여 상기 선호서열정보 저장부(24d)에 저장하는 제4단계(S46);

상기 선택된 조사대상에 베팅한 회원에게 베팅된 전체 사이버 머니중 일정부분을 베팅액수에 비례하여 분배하고, 상기 선택된 조사대상 응모자에게 선택사실을 포함하는 관련 정보를 통지하는 제5단계(S47);를 포함하여,

이를 통해 회원가입을 극대화하고, 상기 분석된 조사대상의 선호서열 및 선호강도 정보를 추론할수 있는 것을 특징으로 하는 베팅과 투표를 이용한 경마식광고게임방법, 및 베팅

팅과 투표를 수반한 설문게임을 이용한 여론·시장조사 방법.

【청구항 6】

제5항에 있어서, 상기 제1단계(S43)와 2단계(S44)는

공모된 복수의 조사대상을 공개한후, 공개된 조사대상에 대하여 복수의 회원이 조사대상을 선택하여 투표클릭과 베팅을 모두 수행하도록 하여, 투표클릭의 누적치의 순위와 베팅내용의 일치여부에 따라 베팅의 결과가 판가름 나는 것을 특징으로 하는 베팅과 투표를 이용한 경마식 광고게임방법, 및 베팅과 투표를 수반한 설문게임을 이용한 여론·시장조사 방법.

【청구항 7】

제5항에 있어서, 상기 제1단계(S45)의 조사대상은

상품의 브랜드, 회사(로고), 인물, 영화, 웹사이트, 만화, 비디오, 가요, 기획물, 숫자, 상품의 특성 및 사회적 이슈를 포함하고, 이중에서 선택하여 투표클릭과 베팅을 모두 수행하는 것을 특징으로 하는 베팅과 투표를 이용한 경마식 광고게임방법, 및 베팅과 투표를 수반한 설문게임을 이용한 여론·시장조사 방법.

【청구항 8】

제7항에 있어서, 상기 제3단계(S45)는

조사대상에 대한 시계열적인 분석데이터를 생성시켜 저장하며, 이 시계열적인 분석데이

타에 기초해서 해당 조사대상에 대한 선호도 추이변화를 시계열적으로 알 수 있도록 하는 것을 특징으로 하는 베팅과 투표를 이용한 경마식 광고게임방법, 및 베팅과 투표를 수반한 설문게임을 이용한 여론·시장조사 방법.

【청구항 9】

제5항에 있어서, 상기 제4단계(S46)는

상기 선정된 복수의 조사대상을 몇 개의 조로 편성하여 대진표를 결정하는 단계;

상기 대진표에 따라, 각 조별로 회원들의 투표클릭에 의한 투표 최다 누적치에 해당하는 각조의 조사대상을 선택하고, 이러한 방식을 계속하여 상기 대진표에 따라 최종 조사대상을 선택하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 베팅과 투표를 이용한 경마식 광고게임방법, 및 베팅과 투표를 수반한 설문게임을 이용한 여론·시장조사 방법.

【청구항 10】

제9항에 있어서, 상기 제4단계(S46)는

소정번째 투표클릭을 행한 회원에게 소정의 경품을 제공하는 과정을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 베팅과 투표를 이용한 경마식 광고게임방법, 및 베팅과 투표를 수반한 설문게임을 이용한 여론·시장조사 방법.

【청구항 11】

제5항에 있어서, 상기 제1단계(S45)의 조사방법은 투표클릭을 수행하되 최다득표 조사

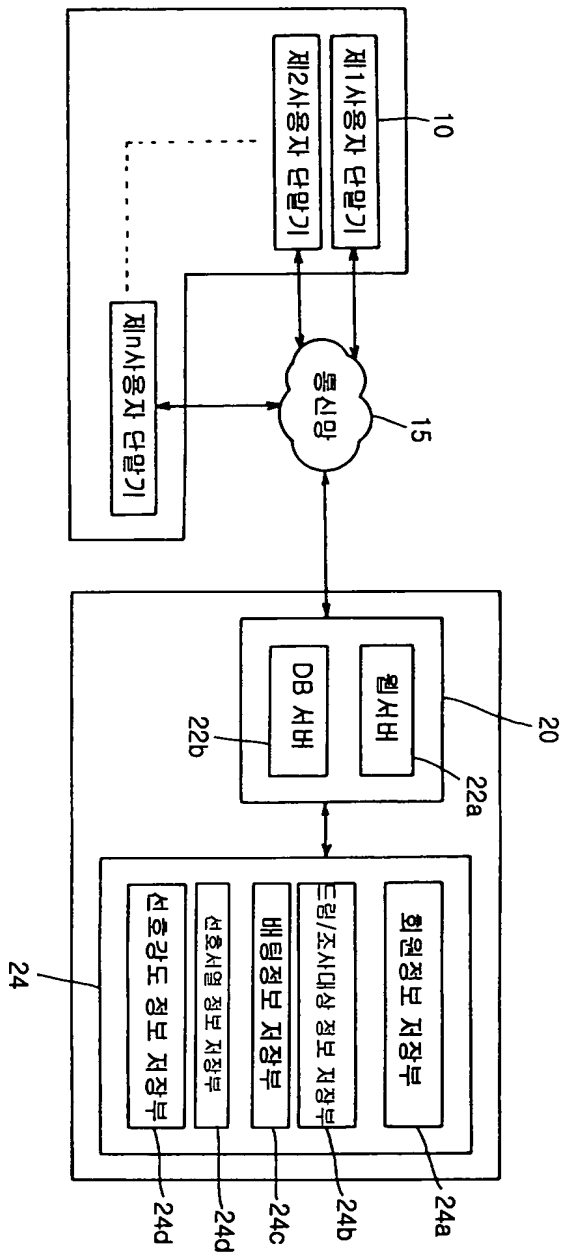
대상에 투표한 사람에 대해 일정한 상금. 경품을 수여하여 최다득표 조사대상에 투표한 사람에 대해 차별적 우대를 함을 특징으로 하는 경품과 투표클릭을 이용한 광고게임방법, 및 경품과 투표를 수반한 설문게임을 이용한 여론·시장조사 방법.

【청구항 12】

제5항에 있어서, 상기 제1단계(S45)의 조사방법은 배팅을 수행하되 특정 조사대상에 배팅한 사람의 누적치 혹은 누적배팅건수의 순위를 기준으로 배팅의 성패가 판가름나는 것을 특징으로 하는 경마식 광고게임방법, 및 경마식 설문게임을 이용한 여론·시장조사 방법.

【도면】

【도 1】



【도 2】

(a)

24a

사용자1
이름
주민등록번호
IP
패스워드
성별
나이
주소
직장
사이버 머니
⋮

(b)

24b

	드림/조사 대상	선택드림	선택된 드림
1	1드림	o	X
2	2드림	o	o
3	3드림	X	X
⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮
⋮	⋮	⋮	⋮
n	n드림	X	X

(c)

24c

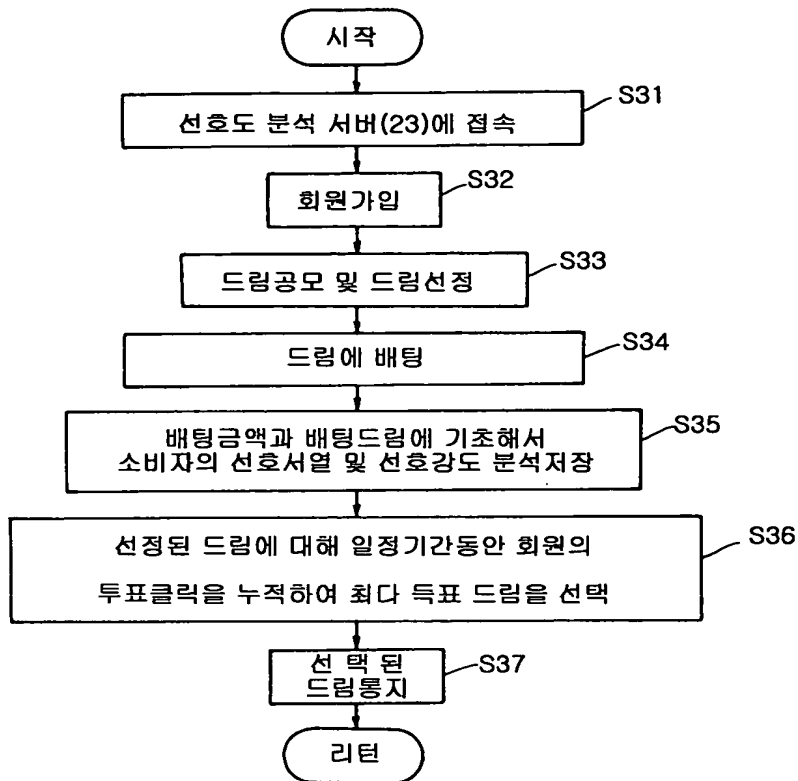
사용자	선호서열
사용자1	==
사용자2	==
⋮	⋮
⋮	⋮
⋮	⋮
사용자n	==

(d)

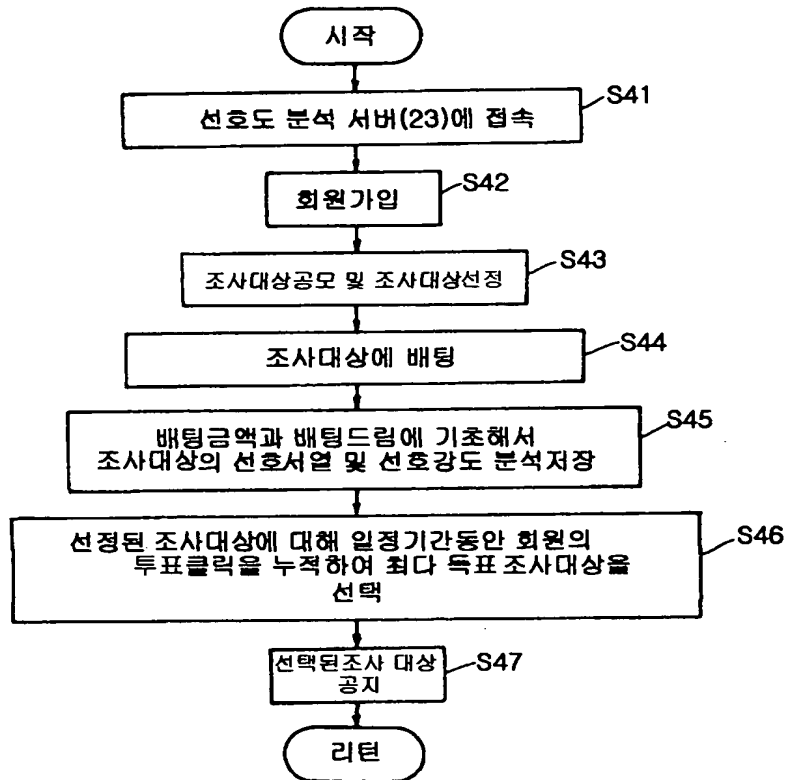
24d

사용자	선호강도
사용자1	==
사용자2	==
⋮	⋮
⋮	⋮
⋮	⋮
사용자n	==

【도 3】



【도 4】



【서류명】	명세서 등 보정서
【수신처】	특허청장
【제출일자】	2000.09.07
【제출인】	
【성명】	신봉호
【출원인코드】	4-2000-028209-1
【사건과의 관계】	출원인
【대리인】	
【성명】	손원
【대리인코드】	9-1998-000281-5
【대리인】	
【성명】	윤영채
【대리인코드】	9-2000-000158-4
【대리인】	
【성명】	함상준
【대리인코드】	9-1998-000619-8
【사건의 표시】	
【출원번호】	10-2000-0050910
【출원일자】	2000.08.30
【심사청구일자】	2000.08.30
【발명의 명칭】	배팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 방법
【제출원인】	
【접수번호】	1-1-00-0183212-56
【접수일자】	2000.08.30
【보정할 서류】	명세서등
【보정할 사항】	
【보정대상 항목】	별지와 같음
【보정방법】	별지와 같음
【보정내용】	별지와 같음
【추가청구항수】	3
【취지】	특허법시행규칙 제13조의 규정에 의하여 위와 같이 제출합니다. 대리인 손원 (인) 대리인 윤영채 (인) 대리인 함상준 (인)

1020000050910

출력 일자: 2001/3/19

【수수료】

【보정료】	0	원
【추가심사청구료】	96,000	원
【기타 수수료】	0	원
【합계】	96,000	원

【보정대상항목】 요약**【보정방법】 정정****【보정내용】**

본 발명은 배팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 방법에 관한 것으로, 본 발명은 배팅과 투표클릭을 이용하는 드림게임을 수행하는 드림게임 서버(22)에 접속한후, 사용자의 회원가입 신청에 응답하여 회원의 신상정보를 데이터베이스(24)의 회원정보 저장부(24a)에 저장하여 회원으로 가입시킴과 동시에; 회원의 입력에 응답하여 로그인하는 제1단계; 소정 기간동안 회원들로부터 복수의 드림을 등록받아 드림정보 저장부(24b)에 저장하고, 이 등록된 복수의 드림중에 하나이상의 드림을 선정위원회에서 선정하며, 이 선정된 게임드림을 게임중 드림정보 저장부(24e)에 저장하는 제2단계; 상기 선정된 복수의 드림을 대상으로 드림게임을 수행하며, 각 드림에 대한 우승지지에 해당하는 투표클릭을 회원들로부터 입력받아 투표정보 저장부(24c)에 저장하여 각각 누적시키는 드림게임을 일정기간동안 수행함과 동시에, 상기 선정된 복수의 드림중 하나이상의 드림에 배팅하는 제3단계; 드림게임 시간이 마감되면, 상기 복수의 드림중 투표에 의한 최다 득표한 드림을 우승드림으로 선정하며, 각 회원에게 배팅금액과 배팅률에 따른 배당금을 지급하는 제4단계; 선정된 우승드림을 공개하고, 우승드림 등록자에게 통보하는 제5단계;를 포함하여, 상기 우승드림을 상기 서버 운영자가 해당 등록자에게 실현시켜 주는 것이다.

【보정대상항목】 색인어

【보정방법】 정정

【보정내용】

배팅, 투표, 경마, 드림, 게임

【보정대상항목】 발명의 명칭

【보정방법】 정정

【보정내용】

배팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 방법{A HORSE-RACE TYPE DREAM-GAME METHOD
WITH BETTING &VOTING}

【보정대상항목】 식별번호 1

【보정방법】 정정

【보정내용】

도 1은 본 발명을 수행하기 위한 드림게임 시스템의 개략도이다.

【보정대상항목】 식별번호 2

【보정방법】 정정

【보정내용】

도 2a는 드림정보 저장부의 정보구성도이고, 도 2b는 투표정보 저장부의 정보구성도이며, 도 2c는 배팅정보 저장부의 정보구성도이고, 도 2d는 게임중인 게임 드림정보 저장부의 정보구성도이다.

【보정대상항목】 식별번호 3

【보정방법】 정정

【보정내용】

도 3은 본 발명에 따른 드림게임 방법을 보이는 전체 동작흐름도이다.

【보정대상항목】 식별번호 4

【보정방법】 정정

【보정내용】

도 4는 도 3의 드림게임 방법의 구체적인 진행흐름도이다.

【보정대상항목】 식별번호 7

【보정방법】 정정

【보정내용】

20 : 드림게임 시스템 22 : 드림게임 서버

【보정대상항목】 식별번호 10

【보정방법】 정정

【보정내용】

24b : 드림 정보 저장부 24c : 투표정보 저장부

【보정대상항목】 식별번호 11

【보정방법】 정정

【보정내용】

24d : 배팅정보 저장부 24e : 게임중 드림 정보 저장부

【보정대상항목】 식별번호 12

【보정방법】 정정

【보정내용】

본 발명은 배팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 방법에 관한 것으로, 특히 인터넷등의 통신망을 통해 드림(특정인이 실현하고자하는 희망 또는 기대에 관한 사항)을 소정기간동안 등록받은후 복수의 드림을 선정하고, 이 선정된 드림을 대상으로 배팅과 투표를 소정기간동안 실시하여, 그 기간동안에 각 드림별로 투표 클릭수를 누적하여 투표에 의한 최다 득표한 드림을 우승드림으로 선정하여 우승드림을 실현시켜 주는 배팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 방법에 관한 것이다.

【보정대상항목】 식별번호 15

【보정방법】 정정

【보정내용】

그러나, 종래 회원가입을 유도하는 경품, 이벤트등을 통한 방법은 지속성이 없으며, 게임을 통한 방법은 관심있는 사용자에게 한정되어 있으므로, 다양한 관심을 가지고 있는 다양한 부류의 사용자들을 유도할 수 없다는 문제점이 있었던 것이다.

【보정대상항목】 식별번호 16

【보정방법】 정정

【보정내용】

본 발명은 상기한 문제점을 해결하기 위해 안출한 것으로, 따라서, 본 발명의 목적은 인터넷등의 통신망을 통해 드림(특정인이 실현하고자하는 희망 또는 기대에 관한 사항)

을 소정기간동안 등록받은후 복수의 드림을 선정하고, 이 선정된 드림을 대상으로 배팅과 투표를 소정기간동안 실시하여, 그 기간동안에 각 드림별로 투표 클릭수를 누적하여 투표에 의한 최다 득표한 드림을 우승드림으로 선정하여 우승드림을 실현시켜 주는 배팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 방법을 제공하는데 있다.

본 발명의 다른 목적은 드림게임에 경마식 배팅방법을 적용하여 드림게임에 오락성을 추가하여 회원가입 및 드림게임 참여를 극대화시키도록 하는 배팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 방법을 제공하는데 있다

배팅과 투표 **【보정대상항목】** 식별번호 17

【보정방법】 정정

【보정내용】

상기한 본 발명의 목적을 달성하기 위한 기술적인 수단으로써, 본 발명의 방법은 배팅과 투표클릭을 이용하는 드림게임을 수행하는 드림게임 서버에 접속한후, 사용자의 회원가입 신청에 응답하여 회원의 신상정보를 데이터베이스의 회원정보 저장부에 저장하여 회원으로 가입시킴과 동시에, 회원가입시 소정의 사이버머니를 지급하며, 회원의 입력에 응답하여 로그인 하는 제1단계; 소정 기간동안 회원들로부터 복수의 드림을 등록받아 드림정보 저장부에 저장하고, 이 등록된 복수의 드림중에 하나이상의 드림을 선정위원회에서 선정하며, 이 선정된 게임드림을 게임중 드림정보 저장부에 저장하는 제2단계; 상기 선정된 복수의 드림을 대상으로 드림게임을 수행하며, 각 드림에 대한 우승지지에 해당하는 투표클릭을 회원들로부터 입력받아 투표정보 저장부에 저장하여 각각 누적시키는 드림게임을 일정기간동안 수행하는 제3단계; 드림게임 시간이 마감되면, 상기 복수의 드림중 투표에 의한 최다 득표한 드림을 우승드림을 선정하는 제4단계; 선정된 우승드림을

공개하고, 우승드림 등록자에게 통보하는 제5단계;를 포함하여, 상기 우승드림을 상기 서버 운영자가 해당 등록자에게 실현시켜 주는 것을 특징으로 한다.

【보정대상항목】 식별번호 18

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 19

【보정방법】 정정

【보정내용】

이하, 본 발명을 수행하기 위한 경마방식 드림게임을 이용한 드림게임시스템에 대해서 첨부한 도면을 참조하여 상세하게 설명한다.

【보정대상항목】 식별번호 20

【보정방법】 정정

【보정내용】

도 1은 본 발명을 수행하기 위한 드림게임 시스템의 개략도로서, 도 1을 참조하면, 본 발명을 수행하기 위한 드림게임 시스템(20)은 인터넷등의 통신망을 이용하여 사용자단말기(10)에서 접속할 수 있도록 구성되어 있으며, 상기 드림게임 시스템(20)은 드림게임 서버(22)와 데이터베이스(24)로 구성한다.

【보정대상항목】 식별번호 21

【보정방법】 정정

【보정내용】

상기 드림게임 서버(22)는 통신망(15)을 통한 사용자의 입력에 응답하여 대응 페이지를 통신망(15)을 통해 사용자 단말기(10)로 제공하고, 사용자의 입력에 응답하여 회원가입 처리, 드림 등록 처리, 드림 선정 처리, 드림게임시 선정된 드림에 대한 배팅클릭의 처리, 회원에 의한 투표클릭처리, 우승드림 선정, 그리고 회원의 신상 정보, 드림 정보 및 드림게임에 따른 각종 정보에 대한 저장을 제어하는 웹서버(22a)와, 상기 웹서버(22a)의 제어에 따라 해당 저장부에 정보를 저장하고, 관리하는 DB서버(22b)를 포함한다.

【보정대상항목】 식별번호 22

【보정방법】 정정

【보정내용】

상기 DB서버(22b)에 의해 제어되는 베이타베이스(24)는 가입 신청한 회원의 신상정보를 저장하는 회원정보 저장부(24a)와, 특정인이 실현하고자하는 희망 또는 기대에 관한 사항에 해당하는 드림정보를 저장하는 드림정보 저장부(24b)와, 각 드림게임 동안에 각각의 드림별 투표클릭의 정보를 저장하는 투표정보 저장부(24c)와, 각 드림게임 동안에 각각의 드림에 대한 배팅정보를 저장하는 배팅정보 저장부(24d)와, 선정된 드림정보, 드림게임 동안의 예선통과여부, 우승드림등의 정보를 저장하는 게임중 드림정보 저장부(24e)를 포함한다.

【보정대상항목】 식별번호 23

【보정방법】 정정

【보정내용】

도 1을 참조하면, 상기 회원정보 저장부(24a)에는 회원의 신상정보, 즉 ID, 패스워드, 주민등록번호, 이름, 전자메일, 전화번호, 생년월일, 성별, 주소, 은행명/계좌번호, 메일수신여부, 추천인 ID등의 회원의 신상정보를 저장하고 있다

【보정대상항목】 식별번호 24

【보정방법】 정정

【보정내용】

도 2a는 드림정보 저장부의 정보구성도이고, 도 2b는 투표정보 저장부의 정보구성도이며, 도 2c는 배팅정보 저장부의 정보구성도이다. 그리고, 도 2d는 게임중인 게임 드림정보 저장부의 정보구성도이다.

도 2a를 참조하면, 상기 드림정보 저장부(24b)는 상기 드림게임 서버(22)측 공모에 의해서, 특정인이 실현하고자하는 희망 또는 기대에 관한 사항에 해당하는 드림을 회원이 등록(응모)하여, 각 회원별 드림을 저장하고 있다

【보정대상항목】 식별번호 25

【보정방법】 정정

【보정내용】

도 2b를 참조하면, 상기 투표정보 저장부(24c)는 각 드림별 투표자, 투표회수를 포함하는 배팅정보를 저장하고 있다.

【보정대상항목】 식별번호 26

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 27

【보정방법】 정정

【보정내용】

도 2c를 참조하면, 상기 배팅정보 저장부(24d)는 각 드림별 배팅자, 배팅회수 및 배팅 금액을 포함하는 배팅정보를 저장하고 있다.

【보정대상항목】 식별번호 28

【보정방법】 정정

【보정내용】

도 2d를 참조하면, 상기 게임 드림정보 저장부(24e)는 선정된 드림, 예선통과 드림, 본선 진출 드림, 우승드림(드림젝팟)에 관한 정보를 저장한다.

【보정대상항목】 식별번호 29

【보정방법】 정정

【보정내용】

도 3은 본 발명에 따른 드림게임 방법을 보이는 전체 동작흐름도이고, 도 4는 도 3의 드림게임 방법의 구체적인 진행흐름도이다

【보정대상항목】 식별번호 31

【보정방법】 정정

【보정내용】

본 발명은 인터넷등의 통신망을 이용해서 사용자들의 다양한 드림(dream), 예를들어, '경제 사정상 하지 못한 부모님 제주도 여행 보내드리고 싶은 드림', '심장병을 앓고 있는 아들에게 수술해 주고 싶은 드림', '빌 게이츠를 꿈꾸는 중학생이 펜티엄 컴퓨터를 갖고 싶은 드림', '북한에 고향이 있는 실향민인 노부부가 금광산 관광을 하고 싶은 드림', '특정 연예인과의 1일 데이트 드림'등 다양한 드림을 등록받아서, 현실적으로 실현가능한 드림을 선정위원회에서 선정한후, 네티즌들의 클릭에 의한 투표결과, 투표를 최다로 득표한 드림에 대해서 우승드림으로 선정하고, 이 우승드림을 등록한 회원에게 그 드림을 실현시켜 주는 것이다.

이러한 과정에서 선정된 드림에 경마식 게임방식인 자신이 선택한 사이버 머니를 걸어서 배팅하고, 최종 경마식 승리 드림 선정후, 경마식 승리(단승, 연승 및 복승) 드림에 배팅한 각 회원에게 전체 배팅금액중 해당 배금금액을 지급하여 줌으로서, 회원가입을 극대화시키는 한편, 이 배팅드림 및 배팅금액에 기초해서 각 드림에 대한 배팅한 회원의 드림별 선호순위 및 선호강도를 분석할 수 있으며, 이 분석된 정보를 이용하여 광고 및 통계조사에 이용함으로써, 보다 효율적인 광고 및 통계조사를 가능하게 하는 것이다.

【보정대상항목】 식별번호 32

【보정방법】 정정

【보정내용】

이하, 첨부도면을 참조하여 본 발명에 따른 배팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 방법을 구체적으로 설명한다.

【보정대상항목】 식별번호 34

【보정방법】 정정

【보정내용】

도 1 내지 도 3을 참조하면, 먼저, 제1단계(S310, S320)에서는 도 3에 도시한 바와같이, 배팅과 투표클릭을 이용하는 드림게임을 수행하는 드림게임 서버(22)에 사용자단말기(10)에서 사용자가 인터넷등의 통신망(15)을 통해서 접속한후, 이때, 드림게임 서버(22)는 상기 통신망(15)의 통해 사용자 단말기(10)에 해당 웹페이지를 제공한다.

【보정대상항목】 식별번호 35

【보정방법】 정정

【보정내용】

본 발명에 따른 드림게임 서버(22)에 의해 제공되는 웹페이지에서는, 도 3에 도시한 바와같이, 회원가입, 로그인, 드림등록, 드림리스트(등록된 드림보기), 드림배팅, 드림투표, 드림게임진행상황, 도우미, 제안합니다, 싸이트맵, 마이드림책꽂, 자기정보수정, 드림책꽂 서브게임, 연습게임, 드림콘 캐쉬백, 드림콘 बैं크, 드림 선정위원회, 권장드림을 각각 개별적으로 선택하여 해당 정보를 제공 받을 수도 있고, 드림의 등록, 배팅 및 투

표를 할 수 있게 되는 것이다. 이러한 웹페이지에 제공되는 내용들은 동일한 웹페이지 또는 서로 다른 웹페이지에 포함될 수도 있다.

【보정대상항목】 식별번호 36

【보정방법】 정정

【보정내용】

이와같은 웹페이지 화면을 통해서, 사용자가 회원가입을 선택하면, 상기 드림게임 서버(22)의 웹서버(22a)가 이에 응답하여 회원가입을 위한 페이지를 제공하고, 이 회원가입 페이지에 가입자의 신상정보를 작성한후 가입을 확인하면, 상기 웹서버(22a)가 가입신청자의 신상 정보를 데이터베이스(24)의 회원정보 저장부(24a)에 도 2a에 도시한 바와같이 저장한다. 이와 동시에, 회원가입시 소정의 사이버머니를 지급하며, 회원의 입력에 응답하여 로그인 한다.

【보정대상항목】 식별번호 37

【보정방법】 정정

【보정내용】

상기 회원에게는 지급되는 일정금액의 사이버 머니는 하기에 설명할 선정된 복수의 드림중 선택될 가능성이 높은 드림에 배팅하는데 이용되며, 또한 사전에 정한 기준에 따라 현금으로 지급된다.

상기 제1단계에서는 투표클릭을 수행하되, 드림게임 수행후 최다득표 드림에 투표한 사람에 대해 일정한 상금, 또는 경품을 수여하여 최다득표 드림에 투표한 사람에 대해 차별적 우대를 할 수 있다. 또한, 상기 제1단계의 드림게임은 배팅을 수행하되 특정 드

림에 배팅한 사람의 누적치 혹은 누적배팅건수의 순위를 기준으로 배팅의 성패가 판가름나는 것이다.

그 다음, 제2단계((S410,S420))에서는 회원들로부터 복수의 드림을 일정기간동안에 등록(응모)받는데, 이 등록기간동안에 회원들은 통신망(15)을 통해 로그인한 다음, 드림등록을 선택하면, 이에 응답하여 상기 웹서버(22a)가 드림등록을 위한 페이지를 통신망(15)을 통해서 해당 사용자 단말기로 제공하고, 이와같이 제공된 페이지에 드림 등록내용을 작성한후 접수하면, 이를 상기 웹서버(22a)는 DB서버(22b)를 통해서 데이터베이스(24)내 드림정보 저장부(24b)에 저장한다.

【보정대상항목】 식별번호 38

【보정방법】 정정

【보정내용】

이와같은 과정을 통해서, 드림등록기간 동안에 통신망(15)을 통해 다양한 회원들로부터 드림을 등록받고, 등록기간이 끝나면, 상기 등록기간중에 등록된 드림들중에서, 실현가능한 하나이상의 드림을 드림게임 서버(22)측 선정위원회가 선정하여 상기 드림정보 저장부(24b)에 저장한다.

【보정대상항목】 식별번호 39

【보정방법】 정정

【보정내용】

이와같이 선정된 드림을 하기에 설명되는 배팅과 투표 클릭을 위해서 네트즌에게 공개하여 열람 가능하도록 하며, 이후, 회원들은 상기 데이터베이스(24)의 저장된 등록된 드

럼내용을 참고하고, 사용자의 입력에 응답하는 웹서버(22a) 및 DB서버(22b)의 연동작용을 통해서, 선정된 드림보기, 각 선정된 드림에 대한 등록자 등록내용 보기를 각각 선택하여 선정된 드림을 확인할 수 있을 뿐만 아니라, 선정된 드림에 대한 등록내용을 확인할 수 있게 된다.

【보정대상항목】 식별번호 41

【보정방법】 정정

【보정내용】

한편, 상기한 등록되는 드림은, 예를들면, 전술한 바와같이, '경제 사정상 못한 부모님 제주도 여행 보내드리고 싶은 드림', '심장병을 앓고 있는 아들에게 수술해 주고 싶은 드림', '빌 게이츠를 꿈꾸는 소년소녀 가장이 펜티엄 컴퓨터를 갖고 싶은-드림', '북한에 고향이 있는 실향민인 노부부가 금광산 관광을 하고 싶은 드림'등이 있을 수 있으며, 이외에도 다양한 드림이 등록될 수 있을 것이다.

그 다음, 제3단계(S430-S460)에서는 상기 선정된 복수의 드림을 대상으로 드리게임을 수행하며, 각 드림에 대한 우승지지에 해당하는 투표클릭을 회원들로부터 입력받아 투표정보 저장부(24c)에 저장하여 각각 누적시키는 드림게임을 일정기간동안 수행하는데, 이에 대해서 구체적으로 설명하면 다음과 같다.

【보정대상항목】 식별번호 42

【보정방법】 정정

【보정내용】

일정기간을 지정하여, 전술한 바와같이, 선정된 복수의 드림을 대상으로 하여 회원들로

부터 우승지지에 해당하는 투표 클릭을 접수받는데, 먼저, 회원이 해당 페이지에서 드림 투표를 선택하면, 상기 웹서버(22a)가 이에 응답하여 선정된 드림에 대해 투표클릭을 할 수 있는 페이지를 해당 회원에게 통신망(15)을 통해서 제공하고, 이때 복수의 드림중 지지하고자 하는 드림을 투표클릭하면, 상기 웹서버(22a)가 해당 드림에 대한 클릭을 인식하여 투표정보 저장부(24c)에 저장하여 누적시키게 된다. 예를들어, 드림1이 '빌 게이츠를 꿈꾸는 중학생이 펜티엄 컴퓨터를 갖고 싶은 드림'이고, 이 드림에 대한 투표클릭하면, 상기 드림게임 서버(22)가 드림1에 대한 투표를 카운팅하면서 계속 누적시킨다.

【보정대상항목】 식별번호 43

【보정방법】 정정

【보정내용】

이에 부가하여, 상기 제3단계(S430-S460)는 상기 선정된 복수의 드림중에서 하나이상의 드림에 각 회원이 선택한 사이버 머니로 배팅하도록 하며, 이 배팅정보를 배팅정보 저장부(24d)에 저장하는데, 이 단계는 전술한 투표와 동시에 수행하는 것이 회원의 가입유도 및 드림게임의 참여유도를 위해서 바람직하다.

【보정대상항목】 식별번호 44

【보정방법】 정정

【보정내용】

이와같은 배팅에 대해서 설명하면, 상기 선정된 복수의 드림중에서 하나이상의 드림에 각 회원이 선택한 사이버 머니로 배팅하도록 하며, 이 배팅정보를 배팅정보 저장부(24d)에 저장하는데, 즉, 각 회원들은 경마식 드림게임에서 하나이상의 드림을 자신의 의사에

따라 선택하고, 이 선택된 드림에 대해 자신에게 적립되어 있는 사이버 머니중 일부를 연결시켜 배팅하게 되는데, 이때 상기 웹서버(22a)는 상기 DB서버(22b)와 연동하여 회원, 배팅한 드림, 배팅금액을 매칭시켜서 상기 배팅정보 저장부(24d)에 저장한다.

【보정대상항목】 식별번호 45

【보정방법】 정정

【보정내용】

또한, 상기 제3단계에서의 드림게임방식에 있어서, 상기한 바와같이 예선과 본선을 구별하여 드림게임을 실시할 수도 있고, 이와는 달리, 최종 드림을 선택하기 위해 회원들로부터 투표클릭을 입력받는 방식을 게임식 조구별없이 적용하여 최다 투표를 득표한 드림을 최종 선택할 수도 있는 것으로서, 본 발명에 따른 드림게임을 진행하는 방식은 여러 가지 다른 게임방식도 적용 가능하며, 특정한 방식에 한정되지 않는다.

【보정대상항목】 식별번호 46

【보정방법】 정정

【보정내용】

드림게임의 진행방식에 대해 일예를 들면, 상기 선정된 복수의 드림을 몇 개의 조로 편성하여 대진표를 결정하고, 상기 대진표에 따라, 각 조별로 회원들의 투표클릭에 의한 투표 최다 누적치에 해당하는 각조의 드림을 선택하고, 이러한 방식을 계속하여 상기 대진표에 따라 최종 드림을 선택할 수도 있다.

【보정대상항목】 식별번호 47

【보정방법】 정정

【보정내용】

그리고, 상기 제3단계(S430-S460)에 있어서는, 또한 각 드림게임마다 소정번째 투표클릭을 행한 회원에게 소정의 경품이나 사이버머니를 제공할 수 있는데, 예를들면, 자신이 원하는 드림에 대해 투표클릭을 하는 경우, 투표클릭의 총누계가 소정번째, 예를들어, 1000번째, 또는 10000번째에 투표클릭한 회원에게 소정의 사이버머니나 경품이 당첨되도록 한다.

다른 한편, 상기 배팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 동안에, 광고클릭에 따라 소정 사이버머니를 지급할 수도 있고, 일정 조건을 만족하는 각 회원에게 소정회수의 온라인 복권을 지급하고, 온라인복권의 당첨금에 해당하는 사이버머니를 지급할 수도 있다.

【보정대상항목】 식별번호 48

【보정방법】 정정

【보정내용】

그 다음, 제4단계(S470, S480)에서는 드림게임 시간이 마감되면, 상기 복수의 드림중 투표에 의한 최다 득표한 드림을 우승드림을 선정한다.

【보정대상항목】 식별번호 49

【보정방법】 정정

【보정내용】

전술한 제3단계에서의 배팅과 관련하여, 상기 제4단계(S470)에서는 상기 우승드림 선정

후, 경마식 승리 드림에 배팅한 각 회원에게 배팅금액과 배팅률에 따른 배당금을 지급하고, 승리하지 못한 드림에 배팅된 금액은 각 회원들로부터 몰수처리한다. 또한, 이 배팅과 관련되는 정보는 배팅정보 저장부(24e)에 저장한다.

【보정대상항목】 식별번호 50

【보정방법】 정정

【보정내용】

마지막으로, 제5단계(S490)에서는 선정한 우승드림을 공개하고, 우승드림 등록자에게 통보하며, 상기한 우승드림을 게임중 드림정보 저장부(24e)에 저장함과 동시에, 서버측 운영자가 실현시켜 주는 것이다.

【보정대상항목】 식별번호 51

【보정방법】 정정

【보정내용】

이와같은 과정을 수행하는 과정에서, 배팅을 포함하는 경마식 드림게임으로 회원을 확보하고, 사이버머니나 경품을 통한 회원확보를 더욱 증대시킬 수 있으며, 이러한 과정에서 얻은 회원 각자별 드림에 대한 선호순위 및 선호강도 정보를 기초하면 광고 및 통계조사(평가)를 효율적이면서 맞춤광고 및 통계조사가 가능해진다.

【보정대상항목】 식별번호 52

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 53

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 54

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 55

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 56

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 57

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 58

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 59

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 60

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 61

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 62

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 63

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 64

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 65

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 66

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 67

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 68

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 69

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 70

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 71

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 72

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 73

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 74

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 75

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 76

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 77

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 78

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 79

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 80

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 81

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 식별번호 82

【보정방법】 정정

【보정내용】

상술한 바와같은 본 발명에 따르면, 인터넷등의 통신망을 통해 드림(특정인이 실현하고자하는 희망 또는 기대에 관한 사항)을 소정기간동안 등록받은후 복수의 드림을 선정하

고, 이 선정된 드림을 대상으로 배팅과 투표를 소정기간동안 실시하여, 그 기간동안에 각 드림별로 투표 클릭수를 누적하여 투표에 의한 최다 득표한 드림을 우승드림으로 선정하여 경제사정으로 드림을 이루어 못하는 회원들에게 우승드림을 실현시켜 줌으로서, 희망과 꿈을 제공하며, 드림을 성취한 회원들에게 자신과 용기를 줄 수 있는 특별한 효과가 있는 것이다.

【보정대상항목】 식별번호 83

【보정방법】 정정

【보정내용】

또한, 본 발명의 다른 효과는 드림게임에 경마식 배팅방법을 적용하여 드림게임에 오락성을 부가하여 회원가입 및 드림게임 참여를 극대화시키도록 하는 것이다.

【보정대상항목】 청구항 1

【보정방법】 정정

【보정내용】

배팅과 투표클릭을 이용하는 드림게임을 수행하는 드림게임 서버(22)에 접속한후, 사용자의 회원가입 신청에 응답하여 회원의 신상정보를 데이터베이스(24)의 회원정보 저장부(24a)에 저장하여 회원으로 가입시킴과 동시에, 회원가입시 소정의 사이버머니를 지급하며, 회원의 입력에 응답하여 로그인 하는 제1단계(S310, S320);

소정 기간동안 회원들로부터 복수의 드림을 등록받아 드림정보 저장부(24b)에 저장하고, 이 등록된 복수의 드림중에 하나이상의 드림을 선정위원회에서 선정하며, 이 선정된 게임드림을 게임중 드림정보 저장부(24e)에 저장하는 제2단계((S410, S420));

상기 선정된 복수의 드림을 대상으로 드리게임을 수행하며, 각 드림에 대한 우승지지에 해당하는 투표클릭을 회원들로부터 입력받아 투표정보 저장부(24c)에 저장하여 각각 누적시키는 드림게임을 일정기간동안 수행하고, 또한 상기 선정된 복수의 드림중에서 하나 이상의 드림에 각 회원이 선택한 사이버 머니로 배팅하도록 하며, 이 배팅정보를 배팅정보 저장부(24d)에 저장하는 제3단계(S430-S460);

드림게임 시간이 마감되면, 상기 복수의 드림중 투표에 의한 최다 득표한 드림을 우승드림으로 선정하며, 상기 우승드림 선정후, 경마식 승리 드림에 배팅한 각 회원에게 배팅금액과 배팅률에 따른 배당금을 지급하고, 승리하지 못한 드림에 배팅된 금액은 각 회원들로부터 몰수처리하는 제4단계(S470, S480);

선정된 우승드림을 공개하고, 우승드림 등록자에게 통보하는 제5단계(S490);를 포함하여,

상기 우승드림을 상기 서버 운영자가 해당 등록자에게 실현시켜 주는 것을 특징으로 하는 배팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임방법.

【보정대상항목】 청구항 2

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 청구항 3

【보정방법】 정정

【보정내용】

제1항에 있어서, 상기 제3단계(S430-S460)의 드림게임은

상기 선정된 복수의 드림을 몇 개의 조로 편성하여 대진표를 결정하는 단계;

상기 대진표에 따라, 각 조별로 회원들의 투표클릭에 의한 투표 최다 누적치에 해당하는 각조의 드림을 선택하고, 이러한 방식을 계속하여 상기 대진표에 따라 최종 드림을 선택하는 단계; 를 포함하는 것을 특징으로 하는 베팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 방법.

【보정대상항목】 청구항 4

【보정방법】 정정

【보정내용】

제3항에 있어서, 상기 제3단계(S430-S460)는

각 드림게임마다 소정번째 투표클릭을 행한 회원에게 소정의 경품을 제공하는 단계; 를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 베팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임방법.

【보정대상항목】 청구항 5

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 청구항 6

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 청구항 7

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 청구항 8

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 청구항 9

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 청구항 10

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 청구항 11

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 청구항 12

【보정방법】 삭제

【보정대상항목】 청구항 13

【보정방법】 추가

【보정내용】

제1항에 있어서, 상기 제3단계(S430-S460)는

각 드림게임마다 소정번째 투표클릭을 행한 회원에게 조정의 사이버머니를 제공하는 단계;를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 배팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 방법.

【보정대상항목】 청구항 14

【보정방법】 추가

【보정내용】

제1항에 있어서, 상기 배팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 방법은

광고클릭에 따라 소정 사이버머니를 지급하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 배팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 방법.

【보정대상항목】 청구항 15

【보정방법】 추가

【보정내용】

제1항에 있어서, 상기 배팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 방법은

각 회원에게 일정 기간에 소정회수의 온라인복권을 지급하고, 온라인복권의 당첨금에 해

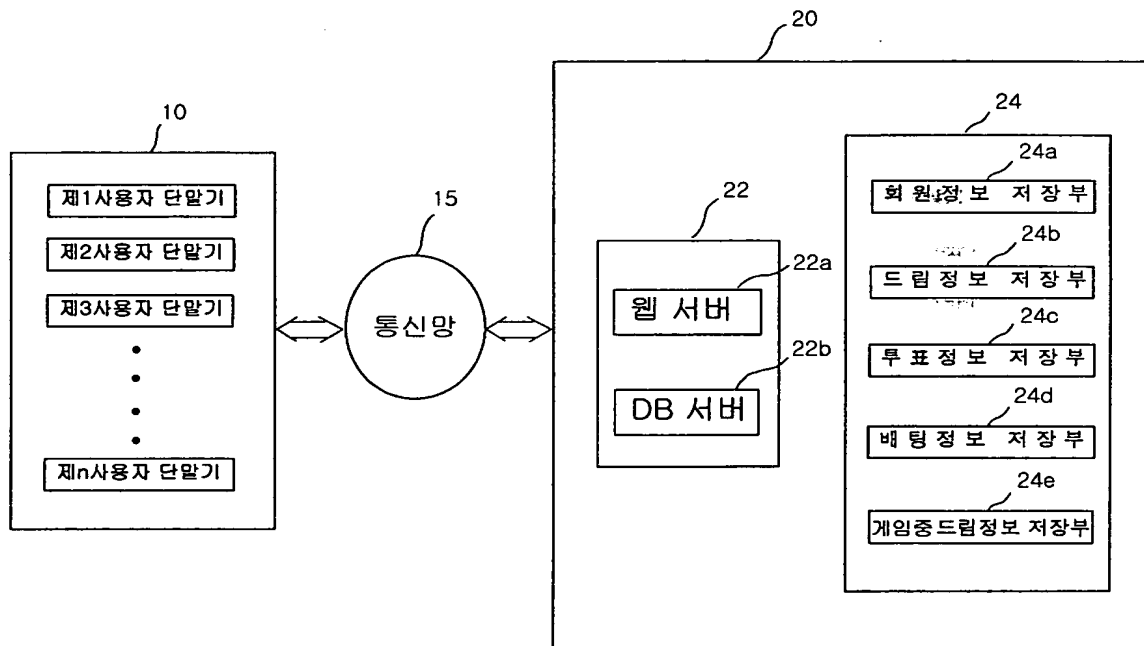
당하는 사이버머니를 지급하는 단계를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 배팅과 투표를 이용한 경마식 드림게임 방법.

【보정대상항목】 도 1

【보정방법】 정정

【보정내용】

【도 1】



【보정대상항목】 도 2

【보정방법】 정정

【보정내용】

【도 2】

(a) 24b (드림정보)

식별번호	드림분류	드림제목	드림내용	추천 ID
A1	사람	사람을 찾고싶다	==	KING
A2	건강	수술을 해드리고 싶다	==	QUEEN
.

(b) 24c (투표정보)

식별번호	추천 ID	투표수	투표비율
A1	KING	425	10%
A2	QUEEN	704	17%
.	.	.	.

(c) 24d (배팅정보)

식별번호	배팅 ID	배팅금액	배팅자수	배당율
A1	KING	1000 드림콘	572	12.8
A2	QUEEN	5000 드림콘	781	8
.

(d) 24e (게임중 드림)

	제목	등록 ID
A1	.	.
A2	.	.
A3	.	.
A4	.	.
A5	.	.

1020000050910

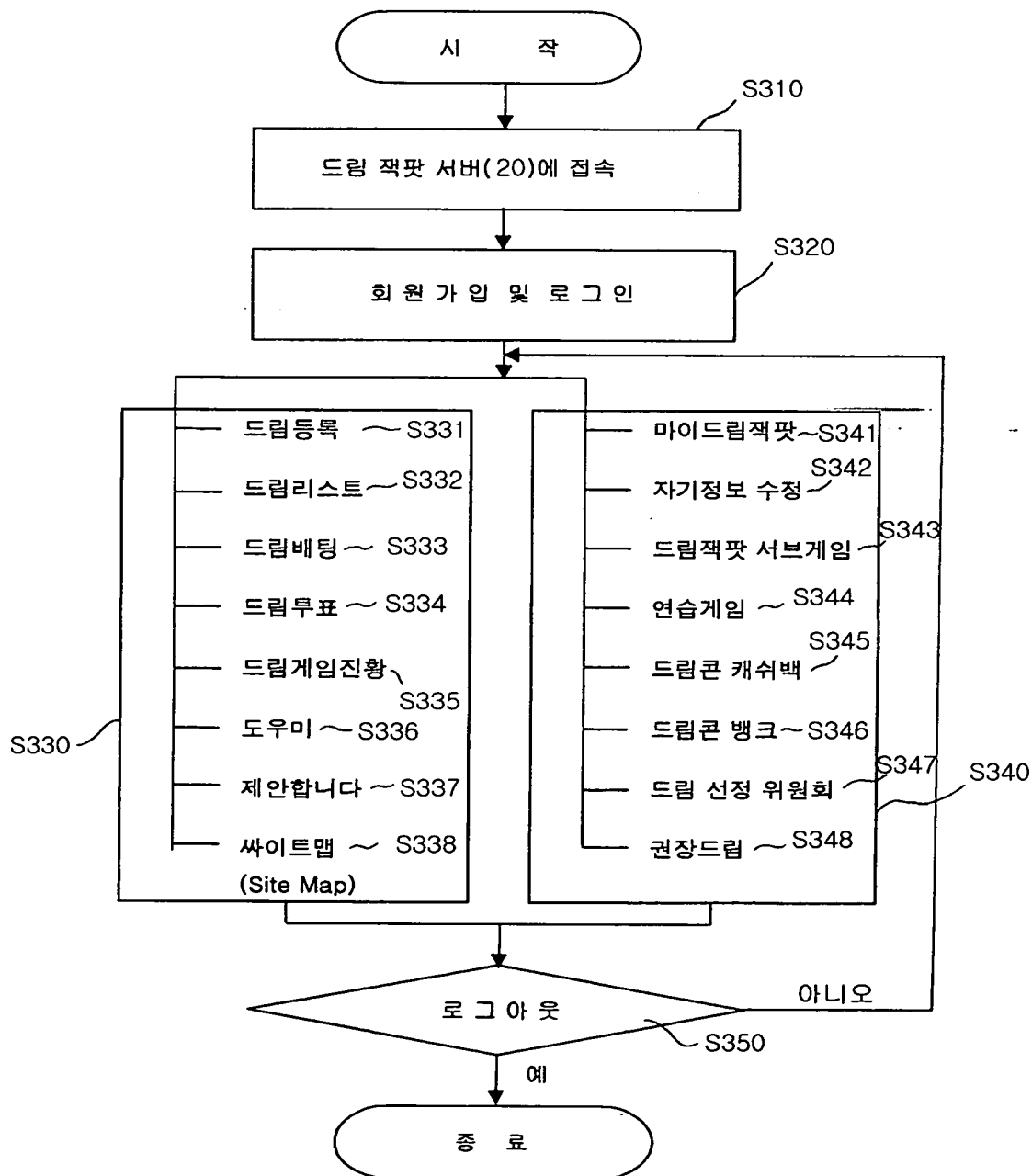
출력 일자: 2001/3/19

【보정대상항목】 도 3

【보정방법】 정정

【보정내용】

【도 3】



【보정대상항목】 도 4

【보정방법】 정정

【보정내용】

【도 4】

